

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *INTERLOCKING TABLETOP
BLOCKS: LEGO* TERHADAP DURASI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK UMUR 5 TAHUN**

SKRIPSI



OLEH:
Bernadet Stacia Andani
NRP 7103015022

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2018

**EFEKTIVITAS PERMAINAN *INTERLOCKING TABLETOP
BLOCKS: LEGO* TERHADAP DURASI PENGGUNAAN
GADGET PADA ANAK UMUR 5 TAHUN**

SKRIPSI

Diajukan kepada
Fakultas Psikologi Universitas Widya Mandala Surabaya
untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh
derajat Sarjana Psikologi



OLEH:
Bernadet Stacia Andani
NRP 7103015022

Fakultas Psikologi
Universitas Katolik Widya Mandala
Surabaya
2018

SURAT PERNYATAAN

Bersama ini, saya:

Nama : Bernadet Stacia Andani

NRP : 7103015022

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul:

EFEKTIVITAS PERMAINAN *INTERLOCKING TABLETOP BLOCKS: LEGO* TERHADAP DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK UMUR 5 TAHUN

Benar-benar merupakan karya sendiri tanpa ada rekayasa dari pihak manapun. Apabila pada kemudian hari ditemukan bukti, bahwa skripsi ini merupakan hasil plagiat atau hasil dari manipulasi data, maka saya bersedia menerima sanksi berupa pembatalan kelulusan dan pencabutan gelar akademik yang telah diperoleh. Serta permohonan maaf dari pihak-pihak terkait.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, dan dinyatakan dengan sesungguhnya penuh kesadaran dalam membuatnya.

Surabaya, 3 Desember 2018
Yang membuat pernyataan,



Bernadet Stacia Andani

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PERMAINAN *INTERLOCKING TABLETOP BLOCKS: LEGO* TERHADAP DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK UMUR 5 TAHUN

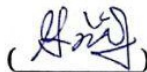
OLEH:

Bernadet Stacia Andani

NRP. 7103015022

**Telah dibaca, disetujui, dan diterima untuk diajukan ke tim penguji
skripsi.**

Pembimbing : M. D. Rama A., M. Psi., Psikolog



Surabaya, 3 Desember 2018

HALAMAN PENGESAHAN

Dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi
Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya
dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Pada tanggal 13 Desember 2018



Mengesahkan
Fakultas Psikologi,
Dekan

(F. Yuni Apsari, M. Si., Psikolog)

Dewan Penguji:

1. Ketua : Eli Prasetyo, M.Psi., Psikolog
2. Sekretaris : Jaka Santosa Sudagijono, M.Psi., Psikolog
3. Anggota : J. Dicky Susilo, M.Psi., Psikolog
4. Anggota : M.D. Rama Adhyatma, M.Psi., Psikolog

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa
Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya:

Nama : Bernadet Stacia Andani
NRP : 7103015022

Menyetujui skripsi/karya ilmiah saya yang berjudul:

EFEKTIVITAS PERMAINAN *INTERLOCKING TABLETOP BLOCKS: LEGO* TERHADAP DURASI PENGGUNAAN GADGET PADA ANAK UMUR 5 TAHUN

Untuk dipublikasikan/ditampilkan di internet atau media lain (*Digital Library* Perpustakaan Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 3 Desember 2018
Yang membuat pernyataan,



Bernadet Stacia Andani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Penelitian ini dipersembahkan untuk:

TUHAN YANG MAHARAHIM

Papa dan mama yang sudah mendampingi, membantu dan menyemangati saya ketika mengerjakan skripsi ini

Koko saya yang juga memberikan perhatiannya pada kuliah saya

Pada pembimbing saya **Pak Rama** yang sudah memberikan banyak arahan dalam membuat skripsi ini

Kepada pacar saya **Rony** sebagai *social support* selama berkuliah disini

Teman-teman saya: **Emma, Monika** dan **Agatha** yang bersedia menjadi “tong sampah” untuk curhatan saya dan terima kasih juga buat curhatan kalian yang bikin telinga panas juga

dan

Bagi orangtua yang sedang mengasuh anak-anaknya supaya skripsi ini bisa bermanfaat bagi mereka

HALAMAN MOTTO

“You can’t let other people control your life. They will always judging you no matter what you do. They will tire you out for pretending to be other people. So just be yourself and be happy!”

~Stacia~

“You are not perfect and that is perfectly fine!”

~anonim~

“If you never thank God after every smile, then why do you blame Him for every tear?”

~anonim~

“The minute you start caring about what other people think, is the minute you stop being yourself.”

~anonim~

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Hal pertama yang ingin penulis ucapkan adalah mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Rahim, karena perlindungan dan kasih-Nya telah menyertai penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini.

Perjalanan penulis dari awal masuk ke dalam Fakultas Psikologi sampai pengerjaan skripsi ini hingga selesai tentu tidak terlepas dari beberapa pihak-pihak lainnya. Ucapan terima kasih ini penulis berikan kepada:

1. Tuhan Yang Maha Rahim, yang telah membimbing penulis selalu dalam perjalanan hidup penulis dan memberikan penulis kesehatan serta dijauhkan dari mara bahaya sehingga penulis bisa sampai pada hari ini.
2. Dekan Fakultas Psikologi Ibu Yuni Apsari, yang telah membantu proses perkuliahan penulis di Fakultas Psikologi UKWMS selama ini menjadi lancar serta telah memberikan pengetahuan baru bagi penulis dalam mata kuliah yang diajar oleh beliau.
3. Bapak Made D. Rama A. selaku dosen pembimbing penulis. Terima kasih atas bimbingan dan kerja sama dari bapak untuk membimbing dan mendampingi penulis dalam mengerjakan skripsi ini. Penulis juga berterima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan beliau selama ini.
4. Ibu Eli Prasetyo, sebagai salah satu dosen penguji penulis yang juga sudah memberikan masukan-masukan untuk proses pengerjaan skripsi ini. Terima kasih juga atas semua hal yang sudah ibu ajarkan kepada penulis selama proses perkuliahan.
5. Bapak Dicky Susilo, sebagai dosen penguji dan juga dosen pembimbing akademik penulis. Terima kasih atas masukan-masukan pada skripsi ini dan juga membimbing penulis dalam kelancaran proses perkuliahan yang telah dijalani sebagai dosen pembimbing akademik. Penulis juga berterima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan beliau selama ini.
6. Ibu Ermida Simanjuntak, sebagai dosen pembimbing akademik penulis dari semester awal hingga pertengahan. Terima kasih juga telah membantu penulis untuk bisa tetap bersemangat kuliah dan membimbing penulis dalam proses perkuliahan. Penulis juga

berterima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan beliau selama ini.

7. Ibu Agnes, sebagai *professional judgement* untuk memberikan evaluasi terhadap modul yang sudah penulis buat dalam skripsi ini. Terima kasih atas masukan-masukan dan evaluasi yang berguna pada modul yang telah dibuat oleh penulis. Penulis juga berterima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan beliau selama ini.
8. Ibu Lilis, Ibu Eva dan Pak Anang, yang sudah membantu penulis dalam proses administrasi selama berkuliah. Terima kasih sudah melayani penulis dengan sangat baik sehingga proses administrasi ini semakin lancar.
9. Kedua orangtua penulis yang sangat berperan besar dalam segala kehidupan penulis. Terima kasih telah membesarkan diri penulis hingga saat ini bisa menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas segala bentuk dukungan yang telah diberikan kepada penulis selama proses perkuliahan. Semua yang telah diberikan kepada penulis membuat diri penulis menjadi seperti sekarang ini.
10. Kakak penulis, Ivan Mario, yang juga telah mendukung penulis selama berkuliah dan memberikan nasihat-nasihat kepada penulis.
11. Orangtua subyek yang sudah mau meluangkan waktunya untuk menjadi subyek dalam penelitian eksperimen ini. Terima kasih atas kerja samanya selama kurang lebih tiga minggu proses eksperimen.
12. Teman-teman penulis, Emma, Monika dan Agatha yang menyemangati penulis untuk mengerjakan skripsi. Terima kasih atas dukungan kalian selama ini kepada penulis. Terima kasih juga atas tawa yang telah diberikan kepada penulis selama berkuliah di sini.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Surat Pernyataan.....	ii
Halaman Persetujuan.....	iii
Halaman Pengesahan.....	iv
Surat Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah	v
Halaman Persembahan	vi
Halaman Motto	vii
Ungkapan Terima Kasih.....	viii
Daftar Isi.....	x
Daftar Tabel.....	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Lampiran	xv
Abstraksi.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Batasan Masalah.....	9
1.3. Rumusan Masalah	10
1.4. Tujuan Penelitian.....	10
1.5. Manfaat Penelitian.....	11
1.5.1. Manfaat Teoritis	11
1.5.2. Manfaat Praktis	11
 BAB II LANDASAN TEORI	 12
2.1. Durasi Penggunaan Gadget	12
2.1.1. Definisi Durasi Penggunaan Gadget	12
2.1.2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Durasi Penggunaan Gadget	12
2.1.3. Batasan Durasi Penggunaan Gadget pada Anak	13
2.1.4. Dampak Postif dan Negatif dari Penggunaan Gadget Pada Anak.....	13
2.2. Permainan <i>Interlocking Tabletop Blocks: Lego</i>	14
2.2.1. Definisi Permainan.....	14
2.2.2. Permainan Konstruktif	14
2.2.3. Permainan <i>Interlocking Tabletop Blocks: Lego</i>	15

2.2.4. Manfaat Permainan <i>Interlocking Tabletop Blocks</i> <i>Lego</i>	16
2.3. Anak Usia Dini.....	18
2.3.1. Perkembangan Fisik	16
2.3.2. Perkembangan Kognitif.....	16
2.3.3. Perkembangan Psikososial	17
2.3.4. Manfaat Permainan Bebas Untuk Perkembangan Anak Usia Dini	17
2.3.5. Prinsip-Prinsip dalam Bermain	18
2.3.6. Tahapan Bermain pada Anak	19
2.3.7. Peran dan Tipe Pengasuhan Orangtua.....	20
2.4. Permainan <i>Interlocking Tabletop Blocks: Lego</i> Terhadap Durasi Penggunaan Gadget	21
2.5. Hipotesa Penelitian.....	24
BAB III METODE PENELITIAN	25
3.1. Identifikasi Variabel Penelitian	25
3.2. Desain Penelitian Eksperimen.....	25
3.3. Definisi Operasional Variabel Penelitian	25
3.3.1. Durasi Penggunaan Gadget	25
3.3.2. Permainan <i>Interlocking Tabletop Blocks: Lego</i>	25
3.4. Modul Permainan <i>Interlocking Tabletop Blocks: Lego</i>	26
3.5. Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	42
3.6. Metode Pengumpulan Data	42
3.7. Prosedur Penelitian.....	43
3.7.1. Persiapan Penelitian	43
3.7.2. Pelaksanaan Penelitian	44
3.8. Validitas dan Reliabilitas	44
3.8.1. Validitas dan Reliabilitas pada Modul Permainan <i>Lego</i>	44
3.8.2. Validitas dan Reliabilitas pada Instrumen Pengukuran.....	45
3.9. Teknik Analisis Data	45
3.10. Etika Penelitian	45
BAB IV PELAKSANAAN DAN HASIL PENELITIAN.....	47
4.1. Orientasi Kancan Penelitian	47

4.2.	Persiapan Pengambilan Data.....	48
4.3.	Pelaksanaan Penelitian	52
4.4.	Hasil Analisis Data.....	68
4.4.1.	Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Modul	68
4.4.2.	Hasil Uji Asumsi	72
4.4.3.	Hasil Uji Hipotesa Penelitian	77
4.4.4.	Hasil Observasi Tambahan.....	85
BAB V	PENUTUP	104
5.1.	Bahasan	104
5.1.1.	Bahasan Umum	104
5.1.2.	Subyek V	105
5.1.3.	Subyek J	107
5.2.	Kesimpulan	110
5.3.	Saran.....	111
DAFTAR	PUSTAKA.....	113
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Modul Pemberian Perlakuan	28
Tabel 4.1. Hasil Evaluasi Modul	48
Tabel 4.2. Hasil Evaluasi Modul	69
Tabel 4.3. Durasi Penggunaan Gadget Subyek V.....	72
Tabel 4.4. Durasi Penggunaan Gadget Subyek J.....	74
Tabel 4.5. Analisis Durasi Penggunaan Gadget	76
Tabel 4.6. Hasil Observasi Tambahan Subyek V	85
Tabel 4.7. Hasil Observasi Tambahan Subyek J	94

DAFTAR GAMBAR

Tabel 4.1. Grafik Durasi Penggunaan Gadget Subyek V	77
Tabel 4.2. Grafik Durasi Penggunaan Gadget Subyek J	81

DAFTAR LAMPIRAN

Modul Pemberian Perlakuan Setelah Uji Coba	119
Modul Eksperimen	140
Surat Persetujuan Modul	144
<i>Informed Consent</i> Preliminary.....	146
<i>Informed Consent</i> Subyek Uji Coba Modul	148
<i>Informed Consent</i> Subyek	150
Hasil Observasi <i>Pre-Test</i> Subyek V	152
Hasil Observasi <i>Post-Test</i> Subyek V	154
Hasil Observasi <i>Pre-Test</i> Subyek J	156
Hasil Observasi <i>Post-Test</i> Subyek J	158
Dokumentasi Subyek Uji Coba	160
Dokumentasi Subyek V	161
Dokumentasi Subyek J	162

Bernadet Stacia Andani (2018). “Efektivitas Permainan *Interlocking Tabletop Blocks: Lego* Terhadap Durasi Penggunaan Gadget pada Anak Umur 5 Tahun”. **Skripsi Sarjana Strata 1**. Fakultas Psikologi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya.

ABSTRAKSI

Penggunaan gadget pada kalangan anak-anak pra sekolah semakin merambah luas. Batasan durasi penggunaan media berupa layar datar sendiri untuk anak berumur 2-5 tahun menurut American Academy of Pediatrics (2016), adalah selama satu jam per hari. Jika dilakukan secara berlebihan, maka penggunaan gadget bisa berdampak negatif terhadap anak pra sekolah. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi durasi penggunaan gadget pada anak-anak usia 5 tahun dengan menggunakan permainan *interlocking tabletop blocks: Lego*. Metode yang digunakan adalah penelitian eksperimen dengan desain *single case experiment*. Jumlah subyek yang ada dalam penelitian ini adalah dua anak yang terdiri dari satu anak perempuan dan satu anak laki-laki. Metode pengumpulan data adalah dengan menggunakan lembar observasi dengan mengukur durasi penggunaan subyek memakai *stopwatch*. Hasil *pre-test* rata-rata durasi per hari untuk subyek V adalah 43 menit 59 detik dan berkurang menjadi 6 detik setelah dilakukan *perlakuan*. Hipotesa penelitian diterima karena ada penurunan durasi penggunaan gadget dari *post-test* ke *pre-test* dimana penurunan ini dikarenakan subyek memilih *Lego* untuk bermain. Sedangkan hasil *pre-test* rata-rata durasi per hari untuk subyek J adalah 21 menit 45 detik dan mengalami pengurangan pada *post-test*nya yaitu 17 menit 21 detik. Hipotesa penelitian ditolak karena pengurangan durasi tersebut bukan dikarenakan subyek memilih *Lego* saat ia bermain. Perbedaan hasil tersebut juga dikarenakan karena subyek perempuan lebih bisa diajak bekerja sama dan subyek J lebih aktif dan kurang menurut dengan kata ibunya sehingga kurang mau diajak bermain *Lego*. Pengaruh dari tipe pengasuhan orangtua juga mempengaruhi hasil penelitian ini.

Kata kunci: anak usia dini, durasi penggunaan gadget, permainan *interlocking tabletop blocks: Lego*

Bernadet Stacia Andani (2018). "Effectivity of Interlocking Tabletop Blocks: Lego Play to The Duration of Using Gadget For Children Age 5 Years Old". **Thesis for Bachelor Degree**. Faculty of Psychology Widya Mandala Catholic University Surabaya

ABSTRACT

The use of gadget in preschooler children has spread widely in this time. American Academy of Pediatrics (2016) give limitation of using screen time only for 1 hour a day for children range 2-5 years old. If the use of gadget is more than that, then it will have a negative impact on pre-schooler children. This research aim is to reduce the duration of using gadget for children age 5 years old using toys of interlocking tabletop blocks: Lego. The research methods is using experiment with single case design. The total subject of this research is two which consist of a girl and a boy. The data collected using observational sheet with the help of using stopwatch to measure the duration of using gadget. The result for subject V, average duration a day is 43 minutes and 59 seconds for pre-test and it was reduced to 6 seconds a day after perlakuan. The hipoteses is accepted because there is reduction of the duration which is due because subject choose Lego to play. As for the average duration a day pre-test result of subject J is 21 minutes and 45 seconds and decreased to 17 minutes and 21 seconds. Hipoteses is denied for subject J because although there is a reduce of duration, subject didn't choose Lego to play. The difference of this result is because subject V is more cooperative than subject J. Subject J is more active and has rebellious act towards his mother. Difference of parenting style is affected the result of this research.

Keywords: *early childhood, duration of using gadget, interlocking tabletop blocks: Lego play*